

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* PADA *SMARTPHONE*
(*MOBILE ONLINE GAMES*) TERHADAP KELELAHAN MATA PADA REMAJA**

KARYA TULIS ILMIAH

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar ahli madya
keperawatan pada jenjang pendidikan Diploma III Keperawatan



oleh

Tamara Oktaviani
1808052

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III KEPERAWATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA DI SUMEDANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2021**

Tamara Oktaviani, 2021

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* PADA *SMARTPHONE* (*MOBILE ONLINE GAMES*)
TERHADAP KELELAHAN MATA PADA REMAJA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* PADA *SMARTPHONE*
(*MOBILE ONLINE GAMES*) TERHADAP KELELAHAN MATA PADA REMAJA**

Oleh
Tamara Oktaviani

Sebuah karya tulis ilmiah yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Keperawatan pada Program Studi Diploma III Keperawatan

© Tamara Oktaviani 2021
Universitas Pendidikan Indonesia
Juni 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Karya tulis ilmiah ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

Karya tulis ilmiah oleh Tamara Oktaviani NIM 1808052 dengan judul Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* pada *Smartphone (Mobile Online Games)* Terhadap Kelelahan Mata pada Remaja, telah dipertahankan didepan dewan penguji Prodi Keperawatan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Sumedang pada tanggal 24 Juni 2021.

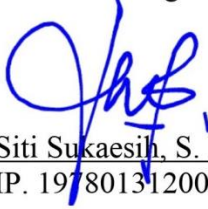
Dewan Penguji

Penguji Ketua



Drs. Akhmad Faozi, AMK, M. Si
NIP. 196208031984021001

Pembimbing Utama



Nunung Siti Sukaesih, S. Kep., MMedEd
NIP. 197801312006042014

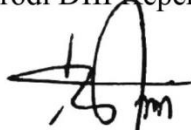
Pembimbing Pendamping



Amanda Puspanitaning Sejati, S. Pd., M.Hum.
NIP. 920190219901228201

Mengetahui,

Kaprodi DIII Keperawatan,



Ns. Dewi Dolifah, M. Kep
NIP. 197501202000032001

Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* pada *Smartphone* (*Mobile Online Games*) Terhadap Kelelahan Mata pada Remaja

ABSTRAK

Kecanduan *game online* merupakan perasaan ingin mengulangi bermain *game online* dengan terus menerus. Kecanduan bermain *game online* dapat dilihat dari penggunaan waktu selama (rata-rata) 20-25 jam dalam seminggu. Penggunaan *smartphone* dalam bermain *game online* dengan jarak yang dekat, konsentrasi dalam jangka yang panjang, dan durasi waktu yang lama akan berdampak pada kelelahan mata. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* (*mobile online games*) terhadap kelelahan mata pada remaja. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan metode *cross sectional*. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X dan XI yang berusia 15-16 tahun dan bermain *game online* minimal 5 jam per hari dan besar sampel sebanyak 123 orang dengan menggunakan teknik *total sampling*. Pengambilan data kecanduan bermain *game online* diperoleh dengan data *Game Addiction Scale* dan kelelahan mata diperoleh dengan data *Visual Fatigue Index (VFI)*. Analisis yang digunakan adalah analisis univariat dan bivariat, menggunakan *Pearson Correlations*. Hasil penelitian didapatkan sebagian besar kecanduan bermain *game online* pada kategori sedang yaitu sebesar 48,8% dan sebagian besar yang mengalami kelelahan mata pada kategori rendah yaitu sebesar 54,5%. Hasil analisis bivariat dengan *Pearson Correlations* didapatkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan kelelahan mata pada remaja dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai r adalah 0,636 dengan nilai tingkat hubungan berada pada kisaran 0,60-0,799 yang berarti pada penelitian ini memiliki hubungan kuat.

Kata Kunci : Kecanduan *Game Online*, Kelelahan Mata, Remaja

The Relationship Between Online Gaming Addiction on Smartphones and Eye Fatigue in Adolescents

ABSTRACT

Online game addiction is an intention to repeat playing online games continuously. Addiction to playing online games can be seen from the time spent (on average) 20-25 hours a week. The use of smartphones on playing online games at close range, long-term concentration, and long duration of time will have an impact on eye fatigue. The purpose of this study is to determine the relationship between addiction to playing online games on smartphones (mobile online games) on eye fatigue in adolescents. The research method used was quantitative cross sectional. The subjects in this study were students of class X and XI aged 15-16 years and played online games for at least 5 hours per day and a sample size of 123 people was obtained using total sampling technique. Data collection for addiction to playing online games was obtained with Game Addiction Scale data and eye fatigue was obtained with Visual Fatigue Index (VFI) data. The analysis used was univariate and bivariate analysis, using Pearson Correlations. The results show that most of the addiction to playing online games were in the medium category, by 48.8% and most of those who experienced eye fatigue were in the low category, by 54.5%. The results of the bivariate analysis with Pearson Correlations show that there was a significant relationship between addiction to playing online games and eye fatigue in adolescents with the Sig. (2-tailed) is $0.000 < 0.05$ and the r value is 0.636, the value of the relationship level is in the range of 0.60-0.799, which means that this study has a strong relationship.

Keywords: *Online Game Addiction, Eye Fatigue, Adolescents*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	36
ABSTRACT	37
DAFTAR ISI	38
DAFTAR TABEL	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
BAB I	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.3.1 Tujuan Umum	Error! Bookmark not defined.
1.3.2 Tujuan Khusus	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB II	Error! Bookmark not defined.
TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Teori Dasar	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Remaja	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 <i>Game Online</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Kecanduan <i>Game Online</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Kelelahan Mata	Error! Bookmark not defined.
2.2 Kerangka Konsep Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB III	Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Rancangan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Subyek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2.1 Populasi	Error! Bookmark not defined.
3.2.2 Sampel	Error! Bookmark not defined.

3.2.3 Teknik Sampling	Error! Bookmark not defined.
3.3 Fokus Studi	Error! Bookmark not defined.
3.4 Defini Operasional	Error! Bookmark not defined.
3.5 Lokasi & Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.6 Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.7 Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.7.1 Metode Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.7.2 Langkah Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.8 Pengolahan dan Analisa Data	Error! Bookmark not defined.
3.8.1 Pengolahan Data	Error! Bookmark not defined.
3.8.2 Analisa Data	Error! Bookmark not defined.
3.9 Penyajian Data	Error! Bookmark not defined.
3.10 Etika Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Gambaran Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Data Umum	Error! Bookmark not defined.
4.1.3 Data Khusus	Error! Bookmark not defined.
4.2 Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
4.3 Keterbatasan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB V	Error! Bookmark not defined.
KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
5.1 Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2 Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, R. (2017). Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online Terhadap Kejadian Astenopia pada Pelajar SMA Kota Medan. *JIFI (Jurnal Ilmiah Farmasi Imelda)*, 1(1), 7-10.
- Arizona, M., & Gultom, P. L. (2020). Hubungan Lamanya Bermain Game Online dengan Keluhan Kelelahan Mata pada Siswa SMA Negeri 1 Delitua Kec. Deli Tua Kab. Deli Serdang. *Jurnal Penelitian Kesmas*, 3(1), 43-50.
- Asnel, R., & Kurniawan, C. (2020). Analisis Faktor Kelelahan Mata pada Pekerja Pengguna Komputer. *Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, 5(2), 356-365.
- Bai, F. G. (2015). *Perbedaan Tingkat Kecanduan Game Online pada Remaja Antargaya Pengasuhan*. (Skripsi). Fakultas Psikologi, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- [BPS JABAR] Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat. (2017). *Jumlah Keluarga Berdasarkan Kelompok Usia Sejahtera Kabupaten/Kota di Provinsi Jawa Barat*. Jawa Barat: BPS JABAR
- Febriandari, D., & Nauli, F. A. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50-56.
- Gumunggilung, D., Doda, D. V. D., & Mantjoro, E. M. (2021). Hubungan Jarak dan Durasi Pemakaian Smartphone dengan Keluhan Kelelahan Mata pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat UNSRAT Di Era Pandemi COVID-19. *KESMAS*, 10(2).
- Gurusinga, M. F. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Pola Tidur pada Remaja Usia 16-18 Tahun di SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang Tahun 2019. *Jurnal Penelitian Keperawatan Medik*, 2(2), 1-8.
- Handayani, L. T. (2018). Kajian Etik Penelitian dalam Bidang Kesehatan dengan Melibatkan Manusia Sebagai Subyek. *The Indonesian Journal of Health Science*, 10(1).
- Hardani, H. A., Ustiawaty, J., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sykmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.

- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200-207.
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online pada Remaja Ditinjau dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 8(1).
- Larasati, N. (2017). *Faktor Risiko Kelelahan Mata pada Pengrajin Emas di Desa Gesang Kecamatan Tempeh Kabupaten Lumajang*. (Skripsi). Bagian Kesehatan Lingkungan dan Kesehatan Keselamatan Kerja, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Jember, Jember.
- Lestari, M. A. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja (Studi SMP Sawunggaling Jombang Kelas 2)*. (Skripsi). Program Studi S1 Ilmu Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan, Insan Cendekia Medika, Yogyakarta.
- Mais, F. R., Rompas, S. S. J., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online dengan Insomnia pada Remaja. *Jurnal keperawatan*, 8(2), 18-27.
- Masturoh, I., & Temesvari, N. A. (2018). *Bahan Ajar Rekam Medis dan Informasi Kesehatan: Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta Selatan: Pusdik SDM Kesehatan.
- Nasution, J. A., Suhaili, N., & Alizamar, A. (2017). Motif Siswa Memiliki Smartphone dan Penggunaannya. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3(2), 15-29.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Nursyifa, F. I., Widiyanti, E., & Herliani, Y. K. (2020). Gangguan Tidur Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran Yang Mengalami Kecanduan Game Online. *Jurnal Keperawatan BSI*, 8(1), 32-41.
- Pirantika, A. (2017). Adiksi Bermain Game Online pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Bajing 1 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap. *Prodi PGSD Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Purnama, A. E., Keloko, A. B., & Ashar, T. (2013). Hubungan Perilaku Anak Remaja Mengenai Permainan Game Online dengan Keluhan Kelelahan Mata di Kelurahan Padang Bulan Medan Tahun 2013. *Kebijakan, Promosi Kesehatan dan Biostatistika*, 1(2), 143-146.

- Rajabi-Vardanjani, H., Habibi, E., Pourabdian, S., Dehghan, H., & Maracy, M. R. (2014). Designing and Validation a Visual Fatigue Questionnaire for Video Display Terminals Operators. *International journal of preventive medicine*, 5(7), 841.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sanditaria, W. (2012). Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang. *Students e-Journal*, 1(1), 32.
- Sari, M. I., Ramadhian, M. R., & Lisiswanti, R. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online pada Smartphone (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. *Jurnal Agromedicine*, 6(1), 125-129.
- Setiawan, H. S. (2018). Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta. *Faktor exacta*, 11(2), 146-157.
- Soetjiningsih. (2010). *Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta : Sagung Seto
- Sofia, A., & Adiyanti, M. A. (2014). Hubungan Pola Asuh Otoritatif Orang Tua dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Kecerdasan Moral. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 4(2), 133-141.
- Sulistiyani, A. T. (2013). *Efektivitas Senam Mata Untuk Mengurangi Tingkat Kelelahan Mata pada Pekerja Bulu Mata Palsu di Desa Pengadegan Kecamatan Pengadegan Kabupaten Purbalingga*. (Skripsi). Program Studi Keperawatan S1, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Purwokerto.
- Sulistiyorini, E., & Fajar, W. (2017). Sikap Remaja Putri Terhadap Timbulnya Perubahan Fisik Premenstrual Syndrome di SMP Negeri 5 Sragen Kelas VII Tahun 2010. *Jurnal Kebidanan Indonesia*, 2(1).
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Utami, A. N. (2019). Dampak Negatif Adiksi Penggunaan Smartphone Terhadap Aspek-Aspek Akademik Personal Remaja. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 33(1), 1-14.
- Utami, T. W., & Hodikoh, A. (2020). Kecanduan Game Online Berhubungan dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja. *Jurnal keperawatan*, 12(1), 17-22.
- [WHO] World Health Organization. (2014). Physical Activity and Adults. Available at: http://www.who.int/dietphysicalactivity/factsheet_adults/en/.

- Wulandari, A. (2014). Karakteristik Pertumbuhan Perkembangan Remaja dan Implikasinya Terhadap Masalah Kesehatan dan Keperawatannya. *Jurnal Keperawatan Anak*, 2(1), 39-43.
- Wulandari, R., Hasibuan, Z. S., Daulay, E. B., & Kuncoro, A. (2021). Pengaruh Pengawasan, Komitmen Pegawai dan Lingkungan Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Pegawai Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kota Tanjungbalai. *JMB (Jurnal Manajemen dan Bisnis)*, 3(1), 108-117.
- Yonandi, R., & Nursalim, M. (2020). Kecanduan Game Online (Profil Pecandu, Faktor Penyebab, dan Penanganannya). *Jurnal BK UNESA*, 11(05).
- Young, K. (2010). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American journal of family therapy*, 37(5), 355-372.
- Yuliana, L. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kelelahan Mata Mahasiswa pada Gedung G Universitas Balikpapan. *Identifikasi: Jurnal Ilmiah Keselamatan, Kesehatan Kerja Dan Lindungan Lingkungan*, 4(2), 28-42.
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254-264.